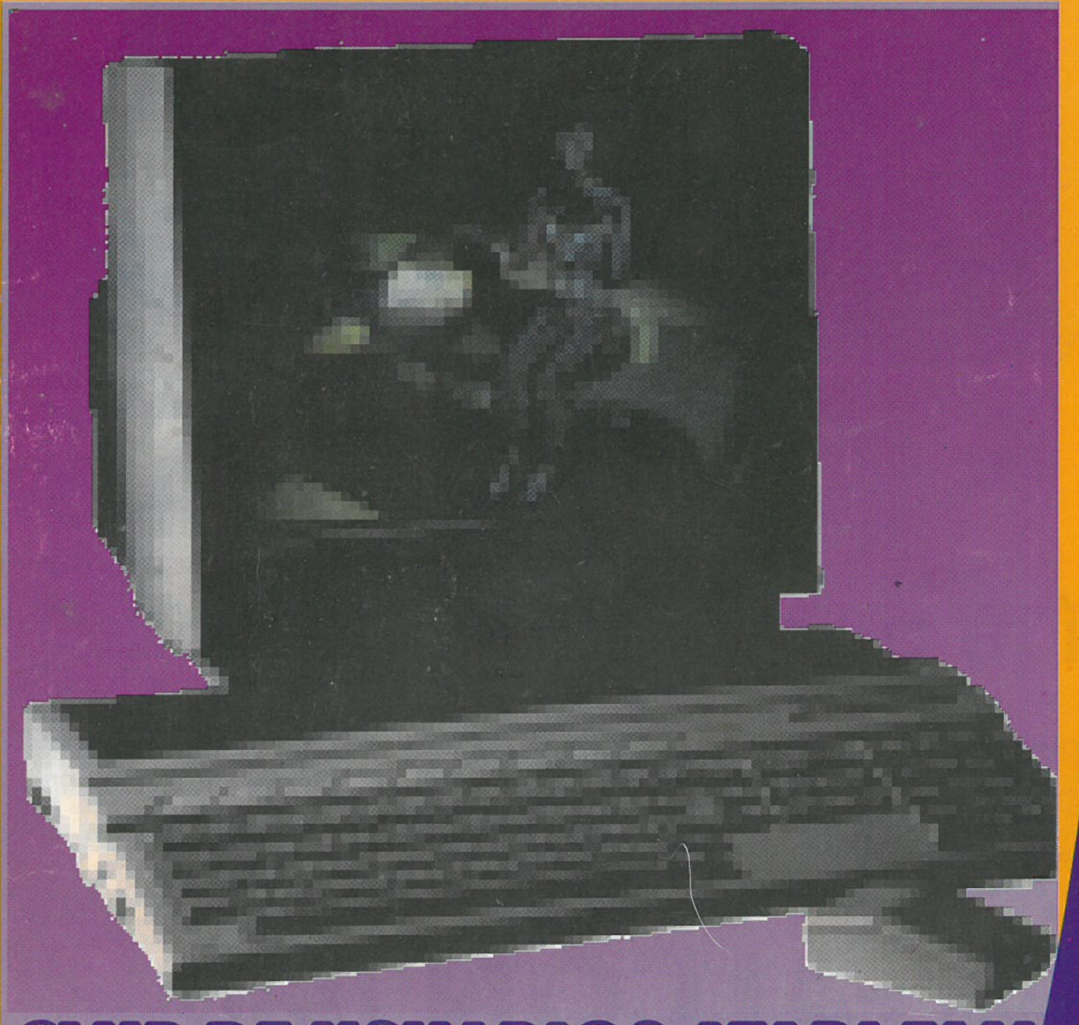
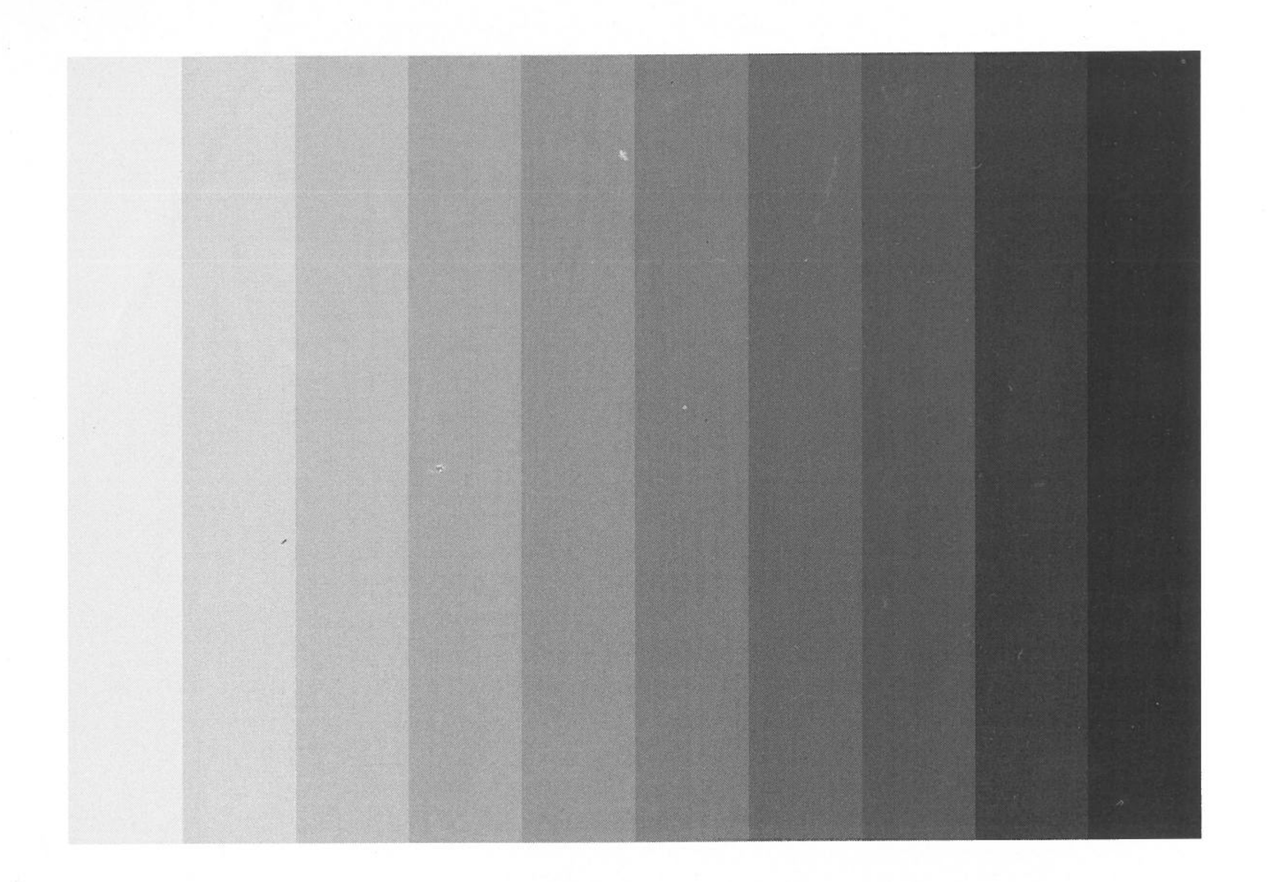
ATARI *fan*

Nº 0 – Septiembre 1993



CLUB DE USUARIOS ATARI FAN
REVISAMOS EL FALCON
INTRODUCCION AL MIDI
NAKSHA SCANNER

Y OTRAS COSAS +...

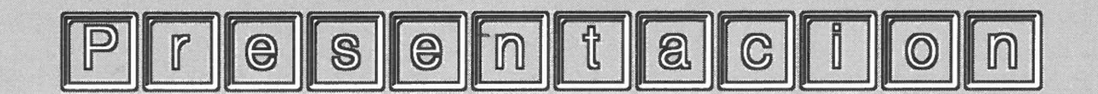


Así te pareceran el resto de ordenadores cuando hayas descubierto el nuevo **FALCON 030**

FALCON 030, más de 65.000 colores simultaneos en pantalla

VEN A VERLO A **MOBILECTRO**

PL. DOCTOR LETAMENDI, 10 – TEL. 453 34 26 – 08007 BARCELONA



ESTIMADO AMIGO:

En tus manos sostienes el no. 0 de ATARI FAN. Esta publicación trata de recoger multitud de clamorosas voces que se levantan ante el caótico panorama que en nuestro querido entorno se ha generado. No vamos a echar más leña al fuego. Unicamente, recogemos las inqietudes de mucho amigos (conocidos y por conocer), tratando de dar forma a este proyecto que te vamos a explicar:

ATARI FAN no será solmente una revista. Esta será un componente más de un Club que se está desarrollando y del cual tu puedes participar.

Este club te propone lo siguiente:

* Recibir mensualmente esta revista (Esta es el no. 0, las próximas contendrán más páginas, secciones, contenido...)
* Acceder a una BBS exclusivamente "atariana" (no PC, no Mac, no Amiga), en la cual podrás conectar con otros fan– aticos.
* Disponer de un servicio de consulta de dudas.
* Compartir trucos, opiniones, inquietudes...
* Poder difrutar de un ámplio catálogo de sof de Dominio Público,
* Y, en un futuro prximo,
  asistir a encuentros inter–atarianos, viajes organizados... y ¡muchas otras iniciativas que estamos preparando!

Pensamos que, si realmente eres un fan–atico atariano, la cantidad de 1.000 pelas de cuota mensual no te parecerá desorbitada. Por tanto, esperamos tus noticias fervientemente.

SI, deséo apuntarme al Club de Usuarios ATARI FAN

Estos son mis datos:

Nombre.. Apellidos...

Domicilio...

C.P. .... Localidad... Provincia...

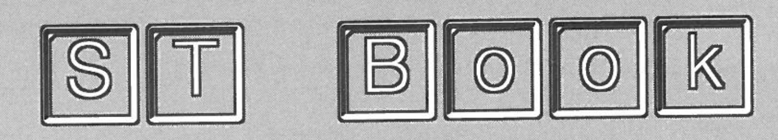
Teléfono .... D.N.I. ....

Periodo: Trimestral (3.000 pts) Semestral (6.000 pts) Anual (12.000 pts)

Forma de pago: Talón bancario nominativo a favor de Pedro L. Sanchez

Ingreso en la c.c. 2100–0963–0100182327 de "La Caixa" a nombre de Alberto Sanchez

Envia el talón o fotocopia del resguardo de ingreso a: ATARI fan Club. C/ Carmen, 106–A 3o 2a. 08001 BARCELONA. Inmediatamente nos pondremos en contacto contigo!!



Les propongo una pequeña receta de cocina informática; cojan un STe 1040 y a fuerza de hervir y hervir reduzcanlo al tamaño de una hoja DIN A4, cambien el soso sistema operativo por uno más salado: el 2.06 (el del TT), a continuación incorporen un disco duro de 46 Mb y para terminar añadan una pantalla monocroma de dos cm. de grosor como tapa. ¿Qué, les apetece el menú?.



Esto es exactamente lo que ATARI ha cocinado y en las siguientes lineas trataré de describir lo mejor que pueda este nuevo y asombroso "invento": El ST-BOOK.

Lo primero que llama la atención al ver este aparato es lo pequeño que es, para ser más concreto: 29 cm. de largo por 21 de ancho y de apenas 3 cm. y medio de grosor y en cuanto al peso; menos de 2 Kg. Tuve que reconocer tras desmontarlo, que nunca había visto tanta tecnología por milimetro cuadrado en mi vida y eso que trabajé en la desaparecida firma española "LAVIS"!.

Una vez abierto el ordenador, es de destacar también algunos detalles en cuestión: la memoria es del tipo estática en lugar de dinámica, el disco duro es de bus IDE o sea el utilizado por los PCs compatibles, estructura en SMD con la mayoría de los componentes activos en tecnología HMosFET, lo que debería darle un consumo muy bajo y por supuesto el C.I. es multicapa. Destaca también la incorporación de un BUS externo de 120 contactos con la presencia en ellos de todas las señales de puertos y perifericos. LA COMPATIBILIDAD ES TOTAL, y cuando digo total es "TOTAL". El cien por cien de todos los programas monocromos del STFM, STE, MEGA STE y TT que he probado han funcionado perfectamente sin problemas. Además como dato curioso he de mencionar que si apagas el STBOOK, incluso si le extraes las baterías en medio de un programa este no se pierde al volver a conectarlo, si no que continua exactamente donde lo habías dejado.

VIRTUDES Y DEFECTOS

Como virtud principal y que salta a la vista es que es un ATARI ST realmente portatil y que por lo tanto se le abren al usuario multitud de increibles posibilidades con procesadores de textos, bases de datos, secuenciador midi en directos y un largo etc. que solo la imaginación podría delimitar.

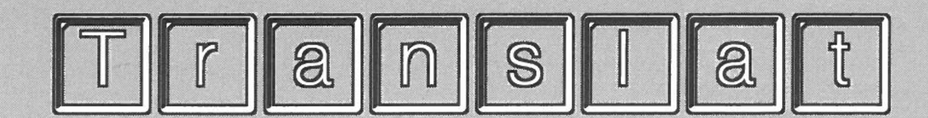
Como defectos dignos de mención destacaría los siguientes: el uso de su ratón vectorial incorporado se hace complicado al principio, otra cosa también es que pesar de que en las características destacan una autonomía de 10 horas de trabajo, yo no he conseguido pasar apenas de la mitad utilizando mínimamente el disco duro, y en otro orden y para terminar, quizás el contratiempo más grave: Su incompatibilidad con el "bolsillo estandar" de la mayoría de los usuarios de ATARI: 295.000 ptas.

Como resumen final diría que aún a pesar del precio el ST-BOOK es un aparato muy recomendable e incluso para algunos será imprescindible. Que funciona perfectamente y es increiblemente compatible, algo a lo que últimamente estabamos poco acostumbrados.

CARACTERISTICAS TECNICAS

Procesador: 68HC000
Memoria: 1024 Kb STATIC RAM, 512 Kb ROM +256 Kb de virtual en HD / TOS 2.06
Disco duro: 40 Mb, 19 ms.
Sonido: 3 canales con altavoz interno
Conexiones: Paralelo (impresora), RS232 (modem), Disco Duro / disquetera 1.44, MIDI, Cartucho (BUS 120–p) Teclado / raton externo.
Alimentación: Conector red 220v / Baterias recargables.
Teclado: Qwerty con "ñ" y acentos en castellano.

Ramon



El programa que nos ocupa es una soberbia utilidad destinada a traducir textos. El padre de la criatura es Graham Steel, y esta version data de 1.990. Es un programa de Dominio Público (o sea, que ni se paga ni se cobra por el).

Mr. Steel (y yo, y muchos más, supongo) tenía un problema con los DPs de origen alemán: dada su ignorancia del idioma, no podía leer los manuales. Por lo cual escribio en su STE, en lenguaje C compilado con Sozobon, este programa. Por este motivo el original traduce de alemán a inglés. Pero, tal como se indica en el manual, se atreve con cualquier idioma cuyos caracteres sean admitidos por el teclado del ST. Esto lo hemos podido comprobar creando un par de .DIC alemán–español e inglés–español.

El fichero comprimido incluye lo siguiente:

–TXLAT.TTP: el programa traductor en sí. Para ser ejecutado debe contar en el mismo directorio con el German.DIC y el texto a tratar. Puede ser arrancado desde el desktop GEM o desde un SHELL.

–GERMAN.DIC: es el diccionario original alemán–inglés. Es el fichero que debemos tratar en caso de querer traducir de/a otros idiomas.

–ADDTODIC.TTP: es la utilidad gracias a la cual podemos agregar palabras al xxx.DIC, en el caso de no querer atacar el xxx.DIC directamente con un editor de textos (cosa también posible).

–XLAT.TTP: es un programa destinado a traducir ficheros binarios (.PRG ó .RSC) del alemán al inglés. Fue escrito antes del TXLAT.TTP. Parece ser que el autor no tiene pensado updatar el programa; sencillamente lo va a reescribir en su totalidad (ya me estoy relamiendo...).

–Y los correspondientes manuales, con amplia y detallada documentación.

USO:

El TXLAT no es la panacea; escanea un texto seleccionado y va comparando cada palabra con las incluídas en el German.DIC. A continuación crea un texto (xxx.ENG) traducido, y un NEW.DIC, con las palabras no reconocidas. El siguiente paso es fácilmente deducible; coges tu diccionario, te vuelves majara un rato traduciendo, reescribes el NEW.DIC con un editor de textos en ascii, lo añades al German.DIC con el ADDTODIC.TTP, y vuelves a ejecutar el TXLAT ¡con el texto original! –ojo–. El resultado final depende de tu paciencia. De la misma forma, enredando en el German.DIC (puedes cambiar el nombre), configuras los idiomas fuente–destino que desees. La capacidad del .DIC depende de la memoria libre; si se pone en un floppy, p.e., antes de agotar la memoria te habrán escayolado los dedos (supongo).

LIMITACIONES:

El programa es muy simple. Lee una palabra, busca en el .DIC, la traduce (si la encuentra), sigue con la siguiente, etc. Por ello tiene unas lógicas limitaciones. Es incapaz de tratar con palabras o grupos de palabras puntuadas (p.e. el apóstrofe inglés; isn't lo tomara como "isn" y "t"). Las abreviaciones pueden ocasionar problemas; depende de cómo las traduzcas tú en tu nuevo xxx.DIC. Lo mismo se aplica a las expresiones coloquiales, así como a los diferentes significados que puede encerrar una asociación de palabras. Pero no se le pueden pedir peras al olmo. Txlat no piensa. Tampoco puede con palabras de más de 35 letras (¿cuántas conoceis?).

TXLAT lee el .DIC en la RAM. Si se ocupa más del 100% de ésta, aparece un aviso de error y se aborta. Como dato, Mr.Steel dice que de sus 2,5Mb de RAM, el .DIC con 500 palabras usa menos de un 1%. En el caso de andar corto de RAM, ya se sabe: a desconectar ACCs y demás.

TXLAT acepta incluso ficheros de algunos procesadores de texto. Pero los caracteres alfabéticos de las secuencias de control serán interpretados como palabras.

Es una utilidad muy versátil y sencilla de manejar. Corre en cualquier resolución, pero en baja el display aparecerá truncado.

Al ser DP, puede ser copiado a voluntad, pero no comercializado. El autor permite hacer cualquier bellaquería con el .DIC exclusivamente. Y, evidentemente, declina cualquier responsabilidad ante cualquier catástrofe causada por su utilización (p.e.tras ser usado, el archivo telefónico de ligues aparece escrito en sudanés, y no tenías copia de seguridad).

Bueno, bonito y gratis. ¿A qué esperas?

Adolfo Pérez–Andújar

Falcon 030

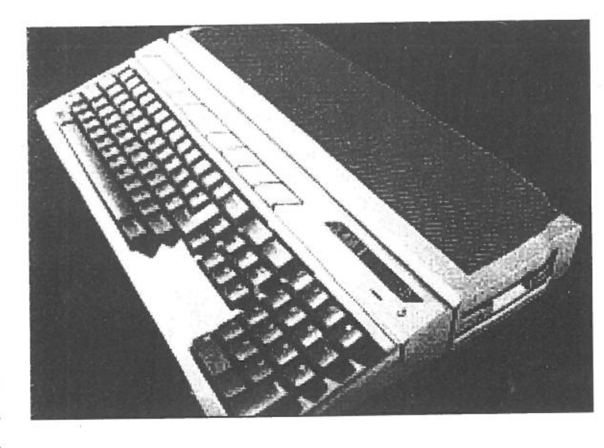
Tras meses de rumores y especulaciones, debido en parte a la politica de "jugar al escondite" de Atari, la primera remesa de Falcon fue entregada en Alemania a unos pocos afortunados usuarios justo antes de las Navidades pasadas.

Estas máquinas son, en parte, considerablemente diferentes a los primeros modelos desarrollados que sólo estaban accesibles para unos pocos inmortales alrededor de hace un año. Lo que sigue es una aproximación a la máquina y a su configuración final, después de un extensivo chequeo y uso general.

Al abrir el embalaje te encuentras, en una primera impresión, una apariencia idéntica al STE, las únicas diferencias cosméticas son el logotipo coloreado y el teclado gris oscuro. Sin embargo, las diferencias sustanciales en la parte trasera revelan un completo equipamiento de nuevos puertos.

El ST siempre fue muy bueno con sus conectores, aunque tenia algunas pocas rarezas (enchufe del monitor, ACSI). ¡Ningun conector es extraño en el Falcon! Pero revisemoslo ordenadamente.

La cara izquierda alberga los familiares puertos Midi y Rom, también dos puertos análogos para Joystick. Estos "puertos para joystick enlazados" como Atari los llama aparentan ser inservibles, dado que ya habian fracasado en el STE y es un misterio por qué Atari sigue insistiendo con ellos. Los puertos normales de joystick Atari aún estan en "acceso protegido" bajo la consola.



Aspecto exterior del nuevo Falcon 030

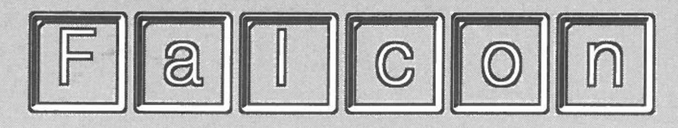
La cara derecha alberga la disketera de alta densidad, con capacidad para 1,44 Mb. pero que sigue siendo compatible con los formateos a doble densidad a una y dos caras. Otra novedad es que el floppy tiene su propio LED. El viejo LED del floppy en el STE –localizado bajo el logo de Atari– ahora sirve para indicar el acceso tanto al disco duro interno como al floppy. Esto puede parecer confuso al principio, pero en caso de duda basta con echar un vistazo al LED del floppy.

Y para entrar en lo bueno, los puertos traseros. El puerto DB25 paralelo hembra para impresora es el único familiar. El puerto serie también está ahí, pero como un macho DB9 ("tamaño joystick") lo cual significa que necesitaras un nuevo cable para el modem. En la parte positiva este cable es más flexible, ya que no contiene todos aquellos hilos inservibles.

También hay un segundo puerto serie de alta velocidad RS–422 conocido como el puerto LAN. Este puerto hembra mini DIN de 8 pins es oficialmente llamado "conector SCC". Esto es porque, al contrario que el ST, el Falcon contiene un nuevo chip para el puerto serie, el 85C30 SCC Controlador de Comunicaciones Serie. Estos chips también son responsables de problemas con algun soft para terminales de ST que programan directamente el viejo chip.

El extraño conector para el monitor Atari ha sido reemplazado. En su lugar, ahora hay un conector de video macho DB19. Además Atari tambien suministra un adaptador para un conector standard VGA. Por supuesto se puede también conectar una TV gracias a su modulador RF interno y su conector de antena UHF.

Otra sustitución es el puerto SCSI–II que sustituye al viejo ACSI. Esto significa que los antiguos discos duros Megafile quedan fuera de servicio. Pero Atari espera que terceros fabricantes produzcan pronto adaptadores. Aunque esto plantea problemas con el uso de impresoras láser Atari, en lo que se refiere a los





discos duros vale más la pena comprar uno nuevo SCSI y dejar los viejos para los ST.

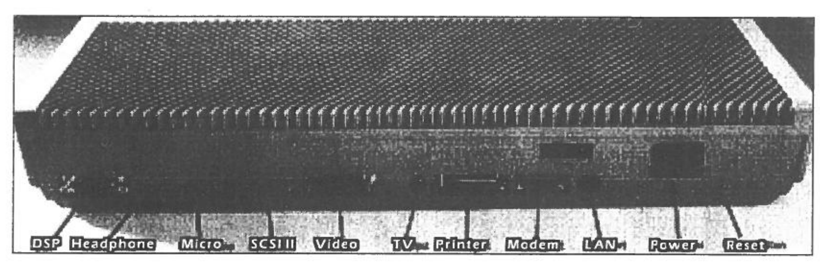
La pobre capacidad de la mayoria de los viejos drives no son suficientemente grandes para las nuevas aplicaciones del Falcon. En culquier caso, el SCSI-II es una gran noticia puesto que significa acceso inmediato a la miriada de periféricos asequibles de otros entornos, como scanners color A4, flopticals, plotters, etc.

SONIDO ACTIVO

Y llegamos a los puertos "nunca antes vistos". El primero de todos es externo, para cascos stereo (bueno, ya existia en el STE) y conectores stereo para microfonos. Estos conectores tienen el mismo tamaño que los conocidos en los walkman.

Otra función de interés es que la entrada de micro permite conectar guitarras, sintetizadores, etc. El último conector es el del DSP. Los detalles sobre éste todavia estan en borrador (ni siquiera en el manual del usuario se listan las señales individuales), pero incluso se pueden conectar varios Falcon en un funcionamiento de super-computadora! No importa la multitarea, estamos hablando de multiprocesamiento. Esta suerte de diseño en sistema abierto convierte al Falcon en una máquina preparada para el futuro.

Así llegamos al momento de levantar la liebre! La disposición dentro de la consola es sorprendentemente despejada para una



Vista posterior del Falcon, donde encontramos los puertos

máquina tan compacta. Los chips estan montados en la superficie dando una alta fiabilidad. El bloque del DSP está completamente aislado en una esquina, eliminando cualquier posible interferencia del resto del sistema.

Hay un altavoz mono interno, justo bajo la parrilla superior. Ello se debe a que los monitores VGA normalmente carecen de él.

La maquina revisada venia con 65 Mb de disco duro, pero se pueden instalar discos de mayor capacidad. Los 4 Mb de Ram se encuentran en una placa sobre el procesador 68030. El Falcon puede funcionar con 1, 4 o 14 Mb de Ram, aunque es de suponer que la mayoria de gente optará por un mínimo de 4 Mb.

DSP en acción !

Para hacerse una idea del "poderío" del DSP: Se necesitan 50 seg. para tratar una imagen JPEG con el 68030 del Falcon, 20 seg. con un 486/33 (en Imagen Pals) y sólamente 4 seg. con el DSP del Falcon !!

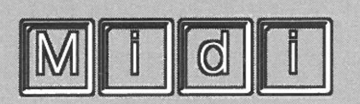
Y he aquí un gran patinazo: el retorno a las placas de Ram no standard. ¿Por qué Atari no continua (como en el STE) con los SIMMs, que ademas de ser más baratos facilitan futuras ampliaciones de memoria? Los viejos malos hábitos atacan de nuevo...

La placa contiene ademas un puerto de expansión interno y slot para co-procesador. Aquí es donde se conecta el "copro" matematico o DMA, o un emulador PC 386sx (para masocas) Este bus de expansión era lo que el doctor nos habia recetado ya en nuestro viejo ST, cuando la excusa oficial de Atari era que no se necesitaba -usa el DMA, decian- aunque ya trataron de corregir en el Mega. Y bueno, siendo un bus interno habrá que cargarse la garantia para poder aprovecharlo, pero ¿a quien carajo -en nuestro país- le puede preocupar la "garantia" de Atari? Ahí está y puede hacer las delicias de muchos.

Y bien, despues de revisar la máquina ¿que decir del TOS y multiTOS, de la compatibilidad, del soft disponible...?

La respuesta, mi amigo, está en el viento... hasta el próximo número.






Introducción

Después de los antiguos Yamaha CX5M de 8 bits, los ordenadores Atari son los únicos existentes hoy día en el mercado que incorporan en la propia máquina el interface MIDI. Estas siglas resumen las palabras Musical Instruments Digital Interface, lo cual, traducido al castellano, significa Intercomunicación Digital de Instrumentos Musicales. El interface en cuestión permite que nuestro ordenador se comunique con otras máquinas como instrumentos de música, secuenciadores, mesas de mezcla, etc., e incluso con otros ordenadores, siempre que dispongan de la misma conexión.

Es necesario advertir que la información que transmite el MIDI no es música –la cual fluye a través de las clásicas conexiones de audio como las que aparecen en un equipo de alta fidelidad–. El interface MIDI transmite impulsos eléctricos codificados que el aparato receptor entiende y le obligan a ejecutar una función determinada. Así por ejemplo, desde nuestro ordenador MIDI podemos indicar a un piano MIDI que interprete la nota DO seguida de la nota RE; en tal caso, es el piano quien interpreta y emite música mientras que el ordenador se limita a emitir códigos con órdenes que el piano ejecuta.

Para que esta interrelación pueda darse, es necesario que los códigos de información MIDI sean los mismos en todos los aparatos que dispongan de este tipo de conexión. Ciertamente, así sucede, pero dado que muchas máquinas llevan a cabo operaciones propias que son ajenas a otros aparatos (un sampler, un piano y una mesa de mezclas hacen cosas diferentes), la información específica debe transmitirse según códigos específicos, los cuales reciben el nombre de mensajes MIDI de sistemas exclusivos y que para conocer hay que consultar el manual de instrucciones de cada máquina.

A pesar de esto, son muchos los mensajes MIDI reconocidos por casi todas las máquinas. Entre ellos podemos contar los controladores de pitch bend (o rueda de modulación), presión de tecla, pedales de expresión, cambio de programa, velocidad, note on (o nota presionada), note off (o nota liberada), etc.

Hay máquinas que reconocerán mayor cantidad de mensajes MIDI que otras y por ello es especialmente importante consultar la tabla de implementación de mensajes MIDI de cada aparato para conocer sus auténticas posibilidades. Particularmente, trabajar con un instrumento que reconozca mensajes MIDI de control de volumen y panorama en tiempo real, es decir, en cada punto del compás que deseemos, resulta muy gratificante, porque la música siempre gana en expresividad y viveza cuando sus elementos pueden recorrer todas las dimensiones del espacio. Por desgracia, son pocos los instrumentos que admiten estos dos controles concretos.

En consecuencia, no hay que dejarse engañar por sonidos espectaculares si el aparato que los produce tiene una implementación MIDI reducida, porque trabajar con él resultará siempre incómodo y costoso –y en definitiva facilitará resultados menores– que no hacerlo con un instrumento que proporcionando sonidos más modestos disponga de una implementación MIDI superior. De esta manera, hay que subrayar que no todos los aparatos que dispongan de interface MIDI funcionan de igual manera ni ofrecen las mismas prestaciones.

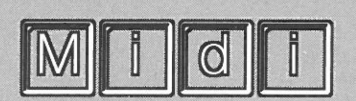
Los interfaces MIDI presentan siempre un mínimo de dos conectores que tendrán por función emitir y recibir información, respectivamente. El conector MIDI IN recibirá mensajes MIDI, mientras que el MIDI OUT los transmitirá. Además, en la mayoría de los casos, existe un tercer conector llamado MIDI THRU ("a través de MIDI") que permite conectar tres aparatos MIDI para que la información vaya desde el primer instrumento hasta el tercero. Gracias a este tercer conector es posible poner en funcionamiento muchas máquinas a la vez y, de esta manera, una sola persona puede ser capaz de registrar composiciones que de otra manera hubieran exigido condiciones carísimas de obtener.

Hay aparatos en los que la conexión THRU no existe y la transmisión THRU se realiza a través del conector MIDI OUT, pero otros, los menos, a pesar de tener MIDI IN y MIDI OUT, son incapaces de transmitir información a un tercer instrumento, por lo cual también aquí hay que conocer bien las características del producto que compramos.

Para que la información MIDI pueda recibirse o transmitirse es necesario programar manualmente los instrumentos para otorgarles un número de canal MIDI específico a través del cual se interrelacionarán. Si el ordenador–instrumento A debe enviar información a los instrumentos B y C (por medio de un programa secuenciador que se pone en marcha), podremos reservar el canal MIDI número 1 para que la información circule de A hasta B y el canal MIDI número 2 para que A se comunique con C a través de B. En el primer caso hay que activar el canal MIDI número 1 en los instrumentos A y B. En el segundo caso hay que activar el canal MIDI número 2 en los instrumentos A y C.

Además del canal MIDI específico, los instrumentos deben ser programados manualmente en un modo MIDI determinado: MONO, OMNI, POLY o MULTI. Si queremos que la información vaya del instrumento A hasta C por medio de B, hay que decir a A y a B que funcionen en modo MULTI; en caso contrario, el instrumento B retendrá la información. El resto de modos MIDI no ofrece una aplicación excesivamen-





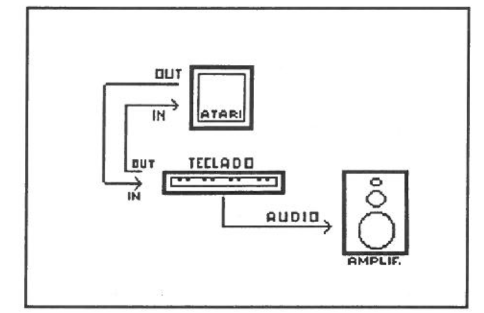

te útil y, por esta razón, prescindiremos de más explicaciones.

Por cuestiones técnicas, el número total de canales MIDI utilizables por medio de una única salida MIDI OUT es de 16. Esto significa que podemos realizar una composición con 16 sonidos diferentes sonando todos ellos de forma simultánea.

Hay aparatos que son capaces de emitir, individualmente, 8 e incluso hasta 16 sonidos de instrumentos distintos a la vez y entonces reciben el nombre de multitímbricos de 8 o 16 canales/voces. En el caso de que dispusiéramos de un instrumento multitímbrico de 16 voces, nuestra composición podría reducir la instalación MIDI, muy probablemente, a dicho instrumento y nuestro ordenador.

No obstante, junto a la capacidad multitímbrica de un instrumento, debemos conocer también su capacidad polifónica. Por polifonía entendemos el número de notas distintas (y no timbres o sonidos distintos) que un aparato puede interpretar simultáneamente. Para citar un ejemplo fácil de comprender diremos que un pianista dispone de una polifonía de 10 notas porque al tener 10 dedos puede interpretar 10 teclas a la vez, pero goza de una capacidad tímbrica de tan solo un canal: el sonido del piano. En el mundo de la tecnología informática, podríamos encontrar un aparato polifónico de 32 voces y multitímbrico de 16 canales, o bien polifónico de 16 voces y multitímbrico de 8 canales, etc. Los instrumentos más antiguos con conexión MIDI tan solo pueden interpretar un único timbre (por tanto no son multitímbricos sino monotímbricos) y una polifonía variable que suele centrarse en 16 voces.

Es importante conocer la polifonía de un instrumento musical porque 16 timbres distintos sonando al mismo tiempo pueden ejecutar alternativamente



acordes que consuman la capacidad polifónica; esto sucede habitualmente con canciones protagonizadas por un piano, una guitarra o diferentes tipos de cuerdas; si una composición exigiera su intervención, seguramente estaríamos obligados a comprar otro aparato hacia el que descargar la interpretación.

Por tanto, a pesar de que los instrumentos multitímbricos de 16 voces están muy extendidos en el mercado, es habitual que el músico disponga de otros instrumentos con conexión MIDI. La mayoría de ellos lo son para ejecutar música pero también los hay para, p.ej., producir efectos de sonido o sencillamente archivar información. De esta manera, la interrelación de las diferentes máquinas se hace compleja.

Para poner en funcionamento nuestra instalación MIDI, en primer lugar nos referiremos a una configuración básica de instrumentos que la gran mayoría de nosotros, en un principio, hemos utilizado. Supondremos que nuestro estudio está conformado únicamente por el ordenador con su correspondiente programa secuenciador y un instrumento con teclado, ambos con conexión MIDI.

Para aquellos que desconozcan el servicio que puede ofrecer un secuenciador, diremos que se trata de un programa destinado al almacenamiento de secuencias (notas, melodías, ritmos o cualquier tipo de información susceptible de ser transmitida via MIDI) interpretadas o escritas por nosotros.

Una vez que la secuencia ha sido almacenada en una pista de grabación, el programa la reproduce como si se tratara de una cinta magnetofónica, con la particularidad de que en el programa no hay almacenado ningún sonido sino únicamente códigos de información MIDI que el ordenador envía hacia el instrumento de música para que éste ejecute la interpretación. Esta operación puede repetirse añadiendo pistas adicionales que progresivamente irán dando cuerpo a la canción.

Más adelante, en otro momento, hablaremos de los distintos tipos de secuenciadores existentes y de todas aquellas funciones adicionales que podemos encontrar.

Pues bien, para que ordenador y teclado puedan funcionar simultáneamente, las conexiones MIDI deben realizarse tal como indica el dibujo.

A través de la conexión MIDI OUT del teclado nosotros enviaremos al programa secuenciador del ordenador toda aquella información que se deduzca de nuestra interpretación, y que éste recibirá a través de su conexión MIDI IN. Si apretamos una tecla cualquiera, el teclado enviará y el ordenador recibirá información de la nota presionada, del momento exacto en que hemos presionado la tecla, de la duración de la nota presionada, de la fuerza con que hemos presionado la tecla, de las diferentes variaciones de presión que ejercemos sobre la tecla mientras ésta permanece presionada, etc. Posteriormente, una vez que la secuencia haya sido almacenada, pondremos en marcha el programa secuenciador y el ordenador enviará hacia el teclado la misma información que nosotros antes habíamos interpretado. De esta manera, y por medio de un amplificador que conectaremos a las salidas de audio del teclado, podremos escuchar nuestra música. (continuará)

Nashka scanner

Cuando abrimos el maletin en el que se nos presenta, encontramos varias cosas; el scanner que esperamos, el interface, la fuente de alimentación, dos diskettes, el manual y la garantia.

Demosles un vistazo por separado y luego al conjunto.

El scanner es manual, o sea, se desliza como un cochecito por encima del documento a digitalizar, ¿como trabaja? de una forma similar a la que tenian las fotocopiadoras de antaño. Una fila de LED's iluminan el papel y esta luz se reflecta (dependiendo del tono y color del papel asi como de la imagen que contenga) en un espejo convexo, del espejo a unas lentes y de alli al "Charge Coupled Device", éste convierte la señal en impulsos electricos que finalmente en nuestro ordenador se traducen como la imagen digitalizada de la imagen que nos interesaba.

El scanner tambien tiene tres selectores y el interruptor de puesta en marcha; los selectores son, uno a la izquierda para seleccionar la resolución, (H–M–L) Hight (400 dpi) Medium (300 dpi) y Low (200 dpi), y dos a la derecha, el de contraste, parecido al control de volumen de una radio de bolsillo y el último con cuatro posiciones (1,2,3 y 4) da el número de pixels multiplicando su valor por el de la resolución, por ejemplo la resolución esta en Hight y se ha seleccionado la posición 3 el resultado es 300x3 pixels dentro del area de trabajo.

Un punto en contra del scanner es la facilidad con la que se



"tuercen" las imagenes y otro es la poca flexibilidad del cable que le une al interface.

El interface, se conecta al slot de cartuchos con la flecha en la parte de abajo y en el se conecta el cable del scanner y el de la fuente de alimentación, no es muy grande así que no te molestara mucho.

La fuente de alimentación. ¡¡AAARRRGH!!! es lo primero que dices cuando ves que esas clavijas planas y gordas no entraran nunca en tu enchufe habitual, no te preocupes, puedes hacer dos cosas. La primera y más sencilla te vas a tu tienda de enchufes favorita y que te den un buen transformador que de a la salida 12 voltios y 800 mA con el polo negativo en la parte interna del jack, la segunda y más barata te vas a la misma tienda de antes y pides medio metro más o menos de cable electrico y un enchufe, si le enseñas el transformador de naksha lo entendera enseguida y quizas se ofrezca a hacerte el mismo el empalme–alargo.

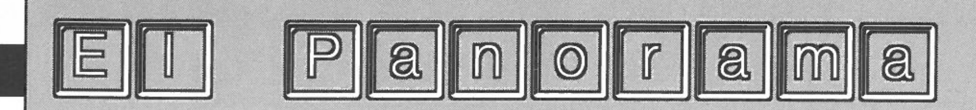
Los diskettes, sin duda lo mejor que acompaña al scanner. Se trata del Touch–up de Migraph, Inc. Lo puedes usar incluso sin el scanner, como un programa de dibujo y manipulación de imagenes.

Con el puedes hacer casi de todo, tienes casi 90 opciones a tu disposición, aparte de las clasicas: dibujar, borrar, rellenar, elipses, curvas bezier, etc. Tienes otras como redibujar, vaciar superficies, eliminar pixels que no esten en contacto con otros, o manipular solamente partes de la pagina colocando el "Clip box" alli donde te interese, incluso, guardar en disco solo aquello que este dentro del Clip box. Puedes leer ficheros en formatos IMG, Degas, PCX, MacPaint o GEM y salvarlos en formatos GIF, IMG, PCX, TIF, Degas, IFF–ILBM, MacPaint y PrintMaster. Es incluso mejor que algunos programas que acompañan a scanners de PC's.

El manual, muy completo, cerca de 240 paginas de magnifico ingles que te explican como instalar y utilizar el scanner y el programa Touch–up, si no entiendes el ingles no te preocupes mucho, el programa se maneja de una forma casi intuitiva.

Las garantias, dos, una del scanner y otra del programa, tambien en ingles, tu mismo.

En definitiva, una buena utilidad si lo tuyo son las imagenes, la relación precio–potencia es buena (las fotos no son su fuerte, aunque con un poco de practica puedes conseguir resultados realmente asombrosos) es facil de usar y compatible con los 16–32 bits de Atari (ST, Mega y TT) que tengan como minimo 1 Megabite de RAM, la combinación ideal puede ser 2MB de RAM y disco duro, pero no es imprescindible este último.



Oh-STras! Que Panorama!

Desde hace unos años tengo una BBS con area preferente dedicada al Atari, y sigo siendo usuario (preferente tambien) de estos ordenatas. No voy a decir que mi BBS es la mejor, ni mucho menos, aunque ha tenido temporadas bastante buenas en numero de novedades y en intercambio de mensajes entre usuarios. El caso es que durante los ultimos 5 años la BBS Ikaria ha sido uno de los puntos de referencia mas estables del mundillo de los atarianos y esto me situa como Sysop de ella en posicion de conocer bastante de la situacion en el mercado y en la practica de la familia de los STraños usuarios de esta maquina...

En el año 88 el tarari era una virgueria: superando ampliamente los PC clasicos igualaba en prestaciones a los 286 y los Macintosh Plush, siendo mas barato que ambos y siendo capaz de emular un PC en caso de mergencia (mucha emergencia, por que el rendimiento era como un Xt a 1 Mhz.) y a un Mac Plus con bastante brillantez siempre que encontraras otro Mackero con quien resolver los inconvenientes del diferente formato del diskette. Aparentemente esto era la supermaquina, lo poco que habia de mejor tenia un coste astronomico. En esa buena racha, la casa Atari-España tuvo el acierto de regalar un modem con cada 1040 nuevo que vendia (no muy bueno, ¡pero un modem, oyes!) y en ese momento cumbre de la historia, fue el maximo esplendor de las (por que habia incluso varias!!!!) BBS atarianas ibéricas.

Pero la situación hoy es pelo diferente: Atari tiene aun la familia ST, muy poco renovada con los ultimos STE y Mega-STE (el gran acierto de este modelo es considerar el disco duro como algo que los usuarios van a utilizar), pero los Macs han bajado mucho los precios y para competir por el precio similar ellos te dan un LC con pantalla de 256 colores y un 68030 de procesador. Por otra parte, los PC estan vendiendo los 386 a 40 Mhz. con 4 MB de RAM y discos duros de 120 Megas y pantalla VGA de 256 colores por precio tambien muy similar. Y el ordenador potente de la gama Atari (el TT famoso, que no es del todo compatible con ST), no es tan potente en colorido ni resolucion gráfica y cuesta un ojo de donde lo tengas...

Todo esto en la circulacion de Atarianos por la BBS se traduce en que son ahora pocos, mareados y a punto de la desmoralización más absoluta. La demanda de Ataris está ahora centrada en el mundo de la autoedición y en el de la música. Los músicos son los menos afectados de la familia, puesto que la máquina sigue siendo válida y muy barata y frecuentemente no necesitan ni siquiera disco duro para trabajar. Pero en el mundo de la autoedición, los partidarios del Calamus se ven condenados a las sobretarifas del TT o a la "lentitud" del ST/E. Ni siquiera la perspectiva del Calamus NT parece una gran solución, ya que para correr en un PC que soporte el Windows NT, se va a necesitar una máquina muy rápida (no menos de un 486/50) y con mucha memoria (no menos de 8 MB, 16 recomendables), con lo cual ya estábamos bien con un TT!!

En definitiva, la familia de Atari y los Atarianos debe renovarse o morir, y casi todo depende del empuje que reciba el Falcon por Atari y por los terceros fabricantes (esperemos que los alemanes que tanto han vendido para ST ahora produzcan para este otro cacharro), pero tambien la parte de los usuarios convencidos es muy importante. Si queremos convertir esta situación de "abandono a nuestra suerte" en que hemos quedado al desaparecer Atari España en una situación mejor que la de antes, eso no es muy difícil, basta con poner intención en agruparse y en comunicarse, que de ahí pueden salir gestionándolas desde el usuario las iniciativas que mejor nos resuelvan nuestras necesidades. Apoyad iniciativas de revistas como ATARI FAN, apoyad los clubs de usuarios que aun quedan y los que surgen, y si os quereis comprar un modem externo, os prometo que al menos por unos cuantos meses, mantendremos funcionando Ikaria y su area de Atari. Por cierto, el teléfono de Ikaria es el (93) 430 56 53 y funciona las 24 horas, a ver si os veo por allí.

